# THE DINAMIC

# PACK '92

## EH-PE

EXTRA HIGH PLAYABLE ENTERTAINMENT

## NARCO POLICE

En el año 2003, cuando más de la quinta parte de la población mundial es drogodependiente, el poder de los traficantes de narcóticos no tiene límite. Por eso cada país ha cedido a sus dos mejores policías para formar un cuerpo de élite antidroga:la NARCO POLICE (NP).

Un año de entrenamiento y preparación va a tener pronto su culminación. El objetivo es el centro neurálgico de operaciones de los narcotraficantes, lugar donde se procesa la mayor parte de la droga que abastece a todo el mundo, del cual agentes especiales de la NP han conseguido valiosísimos informes. Su nombre es "Narco Processing Centre" (NPC) y está situado en una isla a pocos Kilómetros de la costa colombiana. Un dato más:los narcos han invertido 500 millones de dólares en su seguridad.

## LA MISION

**Nombre clave:**Ambar.

**Objetivo:**Laboratorio Central de Proceso (L.C.P.).

**Localización:**Colombia.

La isla objetivo de la incursión ha sido convertida en una verdadera fortificación por la organización del narcotráfico. Formada por una intrincada red de túneles, comunica con el Laboratorio Central de Proceso, verdadero núcleo del complejo. Allí es donde según los especialistas en demolición deberán ponerse las cargas de explosivos para derrumbar tan gigantesca estructura (ver Anexo 1). Asimismo la vigilancia se basa en numerosos y precisos sistemas de seguridad, donde patrullas armadas y sistemas electrónicos de vigilancia harán difícil cualquier intervención (ver Anexo 2).

## OPCIONES.

### 1. COMENZAR LA MISION.

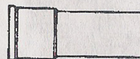
Cuando hayas seleccionado armamento y túnel de entrada podrás comenzar tu misión. Si seleccionas esta opción antes que el armamento y el túnel comenzarás con una selección predefinida de los mismos.

### 2. SELECCION DE ARMAS.

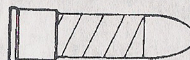
Para cambiar el armamento preseleccionado sólo tienes que marcar con el icono el grupo al que quieres armar y comenzar a añadir y retirar armamento hasta que lo desees, siempre sin excederte del peso máximo permitido para cada grupo (500 libras o 230 Kg).

El equipo disponible para la misión es el siguiente:

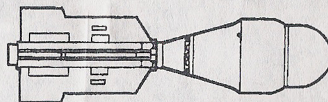
**1. 12 Caliber Magnum Cartridges, 35 g. Subammunition (4 units).**
Escogidos como munición estándar por su poder y fiabilidad, serán durante la misión uno de tus principales elementos de lucha.



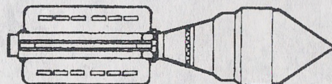
**2. 12 Caliber AA-1 Explosive Cartridges.** Similares a los anteriores pero con un altísimo poder de destrucción;



**3. T-71 50 mm Mini Missiles with Standard Expansive Warheads.**
Este es un misil de poder medio. Necesitarás tres de ellos para destruir las puertas blindadas.

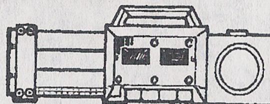


**4. T-72 50 mm Laser Guided Mini Missiles with Perforating Warheads.** Su sistema de guía por láser sumado a su mayor poder de penetración lo convierten en el más poderoso de todos tus misiles.



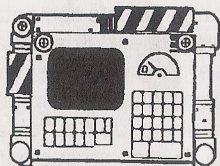
**5. T-73 50 mm Fragmentation Warhead Mini Missiles.**
Los múltiples y minúsculos fragmentos que componen su cabeza lo convierten en el arma más indicada para el combate en zonas verdaderamente "calientes".

**6. Thor M2 Demolition Equipment with C-4a Advanced Plastic Explosives**. Las cargas que lleves son fundamentales para destruir el L.P.C. Es aconsejable que no las malgastes, utilizándolas sólo cuando sea absolutamente vital.



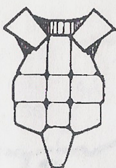
**7. MP 607, consisting of:"Little Pig"Multi-function Gun, 12 Caliber Semiautomatic Shotgun, 50 mm Class T Mini Missile Launcher**. Sobre esta arma múltiple deberás depositar tu confianza. Es asombrosa por su peso reducido y fiabilidad.

**8. Medical Kit.** Sistema semiautomático de restablecimiento de funciones vitales. Cuando el NP que estés comandando lo necesite, activa el sistema médico para restablecerlo.



**9. Multi-Purpose Exchange System Unit (Teleport).** De gran importancia, absolutamente imprescindible para recibir asistencia desde el exterior; no olvides activarlo si deseas recibir tropas de apoyo. Si bien es un elemento que incrementará considerablemente tu peso, sin él estarías totalmente aislado del exterior.

**10. Bullet Proof Vest.** Chaleco antibalas de Kevlar y fibra de carbono, resistente a proyectiles de alto impacto. Su uso te protegerá de caer rápidamente bajo el fuego enemigo.



## SELECCION DE TUNEL

Te encuentras a bordo del helicóptero instantes antes de desembarcar. Con el icono del helicóptero elige la entrada que desees. Aquí también hay entradas preseleccionadas:si quieres cambiarlas pincha con el icono el número de grupo deseado y déjalo en la entrada que escojas.

# EL JUEGO.

La táctica empleada será la de ataque múltiple, formándose tres escuadrones de cinco hombres cada uno, y quedando personal suplementario de apoyo, del cual tendrás información usando el comando CHOPPER (ver comandos del P.I.U.).

## 1. P.I.U.

Las comunicaciones se realizarán utilizando el Personal Intercom Unit (P.I.U.), que te permitirá recibir y enviar mensajes varios escribiendo en el mini-teclado de reglamento.Lista de comandos prestablecidos para comunicarse por medio del P.I.U..:

| COMANDO | ABRE. | FUNCION |
|---|---|---|
| GROUP 1 | G1 | CONTROLA AL GRUPO UNO. |
| GROUP 2 | G2 | CONTROLA AL GRUPO DOS. |
| GROUP 3 | G3 | CONTROLA AL GRUPO TRES. |
| MISSILE 1 | M1 | LANZA UN MISIL T-71. |
| MISSILE 2 | M2 | LANZA UN MISIL T-72. |
| MISSILE 3 | M3 | LANZA UN MISIL T-73. |
| DIR | DIR | LISTA DE COMANDOS POSIBLES. |
| CHOPPER | C | PANTALLA DE STATUS GENERAL. |
| ABORT | ABORT | ABANDONA LA MISION. |
| SEND COP | SC | ENVIA UN SOLDADO DEL PELOTON DE APOYO AL TUNEL. |
| PAUSE | P | DETIENE LA ACCION. |
| CONTINUE | P | CONTINUA LA ACCION. |
| USE KIT | K | SISTEMA MEDICO DE CURACION ACELERADA. |
| SETEXPLO | SE | PONE LOS EXPLOSIVOS CON CUENTA REGRESIVA PARA SER DETONADOS. |
| TELEPORT | T | ACTIVA EL TELEPORT, ESENCIAL PARA PODER RECIBIR APOYO. |
| LOGIN | LI | PARA CONECTARSE CON UN TERMINAL (ver Sistemas Terminales). |
| GOAHEAD | GO | PARA PASAR A LA SEGUNDA ETAPA. |

Durante el desarrollo de la misión recibirás numerosos informes por la pantalla del P.I.U., con lo que estarás al tanto de las condiciones de la refriega, enemigos en la zona, pedidos de ayuda de otros grupos que estén bajo ataque y un sinfín más de comunicaciones. Una vez derribada la puerta final deberás continuar por el túnel hasta llegar a la primera bifurcación, y allí el ordenador habilitará la entrada con el comando GOAHEAD.

Si un grupo tiene la puerta final de la fase abierta, puede pasar con el comando GOAHEAD o cambiar de grupo y llegar con los grupos restantes a sus correspondientes puertas finales de fase, para así abordar juntos la segunda fase.

Si un grupo teclea el comando GOAHEAD, los restantes, si están en disposición de avanzar, pasan de etapa junta

a él; de lo contrario pasa ese solo, quedando los demás grupos en la fase anterior y fuera de la misión.

## 2. SISTEMAS TERMINALES.

Dentro de los túneles encontrarás una serie de terminales. Su función, según informes confidenciales, es la D.C.P. (Desactivación Cruzada Defensiva), con la cual es posible desactivar desde un terminal sistemas defensivos ubicados en otros túneles.

| COMANDOS | ABREV. | FUNCION |
|---|---|---|
| LOG OFF | L | DESCONECTA AL JUGADOR DEL TERMINAL. |
| DIR | DIR | DA LA LISTA DE COMANDOS DISPONIBLES. |
| DEACT CAMERAS | DC | DESACTIVA LAS CAMARAS DE OTRO TUNEL. |
| DEACT GUNS | DG | DESACTIVA LAS AMETRALLADORAS AUTOMATICAS DE OTRO TUNEL. |
| OPEN DOOR | O | ABRE LA PUERTA FINAL DEL PROPIO TUNEL O LAS INTERMEDIAS DE OTRO, SIEMPRE LA MISMA |
| STATUS | S | INDICA EL NUMERO DE BAJAS DE SOLDADOS ENEMIGOS. |
| MAP | M | PERMITE VER EL MAPA DE LA ZONA DEL TUNEL EN QUE TE ENCUENTRAS. |

## ANEXO 1

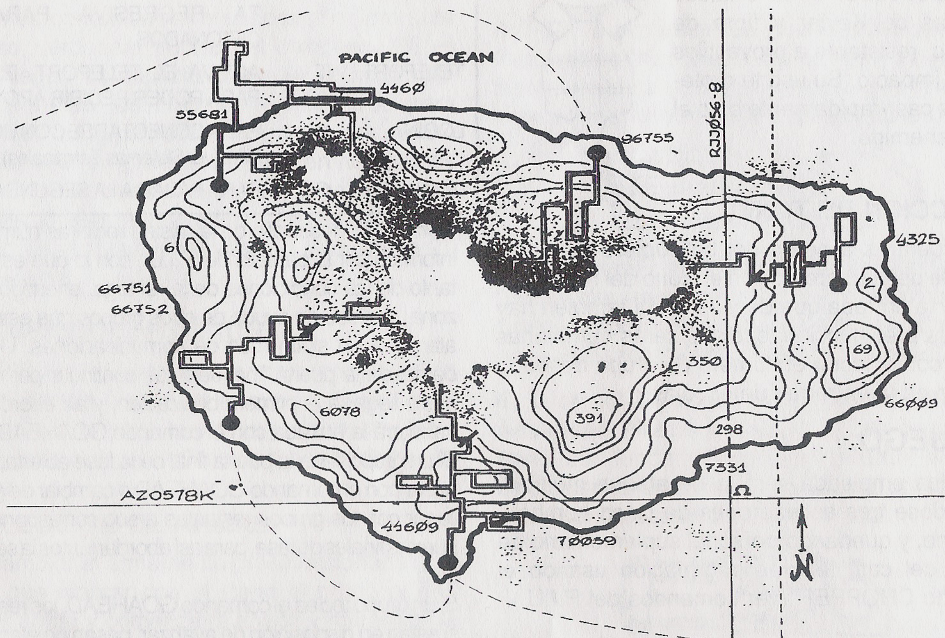
El entramado de túneles está formado por cinco estructuras independientes que conducen al complejo central, objetivo primario de la incursión armada.

Inteligencia nos informa de la presencia de puertas blindadas en los túneles, las cuales integran el sistema defensivo cruzado. Con este dato podrás desactivar las puertas de un túnel con terminales situadas en otro.

El plano que acompaña este comentario se sustrajo de los cuarteles generales del narcotráfico en Oriente Medio, donde se pensaba construir un duplicado exacto de la base "Ambar". Lamentablemente la parte central del plano fue destruida.

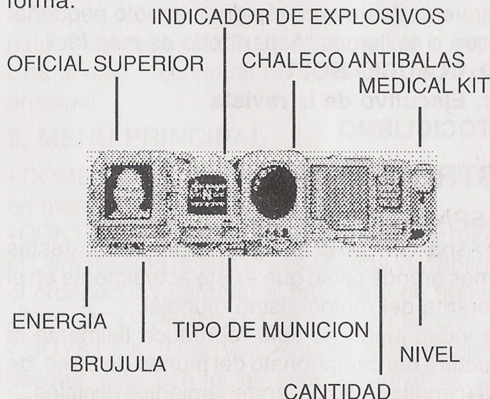
El complejo está dividido en dos partes con características específicas en su construcción.

Para la construcción de la primera se aprovecharon túneles naturales. La segunda sección fue construida completamente, siendo elementos fundamentales vigas y refuerzos metálicos de diversos tipos.



## ANEXO 2.

1. **PRIMERA FASE:** Las tropas que mantienen la seguridad dentro del complejo tienen rutinas de patrullaje uniformes. Estudia sus movimientos con atención y sabrás resolver sus ataques de la mejor forma.



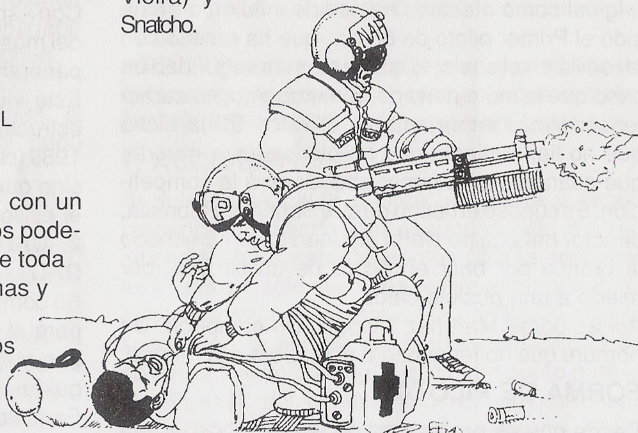

Al final de la primera fase te encontrarás con un carro de combate blindado armado con dos poderosos lanzacohetes. Comenzará a lanzarte toda su carga, así que intenta reservar tus armas y efectivos para esta lucha.

2. **SEGUNDA FASE:** Los enemigos a los que deberás enfrentarse en esta fase son la guardia especial de acceso al laboratorio, en su gran mayoría ex-soldados, mercenarios y guardaespaldas de primera línea. Armados con armas automáticas de gran cadencia de fuego, serán una prueba exigente para tus reflejos de combatiente experimentado.

También deberás enfrentarte a guardias con lanzacohetes portátiles y escopetas de cañones recortados de grueso calibre. Tras ellos te espera el mayor desafío de toda la misión.

## EQUIPO DE DISEÑO

AMIGA, ATARI ST, PC, C64, AMSTRAD, SPECTRUM y MSX: IRON BYTE (Juan Arias, Ramiro Arias, Ricardo Arias, Roberto Eimer, Carlos Galucci, Juan Gaspar, Fernando Vieira) y Snatcho.



# ASPAR

Jorge Martínez "Aspar" ya es un mito. Ha atravesado las puertas del Olimpo sin pedir permiso a nadie. A 220 Km/h. Jorge es de ese tipo de personas sinceras, vocacionales y ambiciosas que hace lo que le gusta y disfruta de verdad con ello. Se sube a una moto y no hay quien le detenga y además, ha sabido marcar su propio estilo porque como él mismo dice: "me gusta que digan que ha ganado a lo "Aspar"".

## HISTORIA DE UN CAMPEON

Nacido hace 26 años en Alcira (Valencia) su afición por las motos le viene desde que era muy chico. Aunque a su padre no le gustaba, él supo tomar una decisión: hacer lo que de verdad llevaba dentro, empezando ya a demostrar su mentalidad de campeón y una voluntad de hierro.

Así, con la ayuda del ex-piloto de F-1 Adrián Campos y Ricardo Tormo empezó a competir en España dejando bien claro que era un supercampeón en ciernes. Corría entonces a sus 17 años, sobre una Bultaco de 75 cc. Quedó segundo en la Copa Streaker detrás de un "tal" Sito Pons... después ha conseguido seis Campeonatos de España, dos de 50 cc., y cuatro de 80 cc. En 1984, en Assen (Holanda), ganó su primer gran premio en 80 cc. Fue, según ha declarado en alguna ocasión, el día más feliz de su vida. A partir de este día su carrera ha sido imparable.

"Aspar" es el piloto español en activo con más victorias: tres títulos mundiales de 80 cc., y uno de 125 cc. Este año ha conseguido casi todas sus victorias, ¡nada menos que 27 Grandes Premios!.

Aunque tiene 26 años, Jorge Martínez, que es como en verdad se llama, todavía conserva el sobrenombre con que sus vecinos de Alcira (en Valencia) le conocían cuando era pequeño: "Aspar" viene de "aspardenya", una especie de zapatilla, tan pequeño y ágil era Jorge.

¿Sus metas? Quien sabe. Sin embargo de una persona tan ambiciosa como "Aspar" podemos esperar todo. Si dentro de unos años le vemos con la corona de 500 cc., no habremos de extrañarnos.

Cabe preguntarse cuál es el secreto para ser el mejor. Este puede residir en sus antes comentadas voluntad y mentalidad de campeón, aunque no cabe duda que su forma de conducir, que es tan original como efectiva, ha podido influir. Jorge ha sido el Primer piloto de 80 cc., que ha rozado con la rodilla en el suelo, lo que le da más seguridad en caso que la moto derrape. Sin embargo, su característica más importante es el valor. El ha dicho que no tiene miedo, que no piensa en la muerte, que cuando sienta temor abandonará la competición. Es curioso el hecho de que Santiago Rabassa, director del equipo Derbi alguna vez le ha echado la bronca por batir el récord de un circuito, por miedo a una posible caída.

Así es Jorge Martínez "Aspar". Un campeón. Un hombre que no teme nada, ni siquiera a la muerte.

## FORMA DE PILOTAR

Desde que es profesional de la moto, "Aspar" ha corrido siempre en pequeñas cilindradas: 50 cc., 80 cc., y 125 cc. De todos modos su estilo de conducción se aparta bastante de los tradicional en estas motos. Lo normal es sentarse bastante atrás y tan bajo como sea posible, acoplándose a la moto sin descolgarse.

Jorge ha sido el primero de los pilotos de 80 cc., en mover un poco el trasero para descolgarse en las curvas y rozar con la rodilla en el suelo: se nota mejor "donde" está el asfalto y siempre pueden apoyarte con la rodillera en el suelo para no caerte si derrapan los neumáticos... También va sentado más alto y adelantado, cargando bastante el peso en los manillares para dar más adherencia a la rueda delantera. En general su estilo de conducción se acerca un poco al que utilizan los pilotos de 250 cc. y 500 cc. Con todo esto, "Aspar" puede dar gas antes a la salida de la curva y salir acelerando cuando sus rivales todavía están en plena inclinación.

De todos modos las 80 y 125 no se pueden llevar como una potente 500 en lo que lo más importante es acelerar pronto al salir de cada curva. Aquí hay que frenar muy bien y tumbar mucho. De hecho ¡lo normal es que en las curvas vayan más deprisa las 80 y 125 que las motos grandes!. Es complicado llevar verdaderamente rápido una moto pequeña, aunque si te llamas "Aspar" todo es más fácil.

**FDO. CLAUDIO BOET**
**Dtor. Ejecutivo de la revista**
**MOTOCICLISMO**

# INSTRUCCIONES

### 1. ASPAR G.P. MASTER

Con Aspar G.P. MASTER podrás emular las gestas del más grande piloto que existe actualmente en el panorama del motociclismo mundial.

Este vídeo-juego no sólo reproduce fielmente la estructura del campeonato del mundo de 80 cc. de 1988 (circuitos, pilotos, entrenamientos oficiales...) sino que además te permite imitar a la perfección el estilo de pilotaje de Jorge Martínez Aspar.

### 2. CAMPEONATO DEL MUNDO DE VELOCIDAD

Se compone de siete grandes premios puntuables para el Campeonato del Mundo.

Los mejores pilotos y equipos luchan por conseguirlo.

Es factor muy importante la regularidad en todas las carreras. Hay que conseguir el mayor número de puntos, aunque a veces es preferible no arriesgar demasiado.

### 3. COMO SE PUNTUA EN LOS G.P.

Son siete los grandes premios en los que deberás competir y ocho los corredores que se clasifican para cada carrera.

El orden de puntuación es el siguiente:

| | |
|---|---|
| 1º | 20 puntos |
| 2º | 17 puntos |
| 3º | 15 puntos |
| 4º | 13 puntos |
| 5º | 11 puntos |
| 6º | 10 puntos |
| 7º | 9 puntos |
| 8º | 8 puntos |

Los puntos que consigas en cada carrera se irán sumando y determinarán en cada momento tu posición en el campeonato del mundo.

## 4. CLAVE DE INSCRIPCION NUEVA CARRERA

Al final de cada carrera se te asignará un código o clave de inscripción a una nueva carrera, que te permitirá, si deseas desconectar tu ordenador, retomar la competición en el punto exacto que la dejaste (clasificación, puntos, accidentes, etc.) sin tener que volver a empezar de nuevo el campeonato. Deberás anotarla en cada carrera e introducirla al elegir "continuar compitiendo" en el menú principal.

## 5. MENU PRINCIPAL

• COMENZAR CAMPEONATO: Esta opción pone en marcha el Campeonato del Mundo.
• CONTINUAR COMPITIENDO: Te permite retomar el Campeonato donde lo dejaste una vez apagado el ordenador y cargado el programa de nuevo.
• TECLADO: Posibilidad de redefinir teclas.
• JOYSTICK: Una vez elegida esta opción, si deseas jugar con teclas deberás volver al menú principal y seleccionar "teclado".

## 6. MENU SECUNDARIO

• PRACTICAR: Podrás dar tantas vueltas como quieras al circuito, sin importar los accidentes que puedas tener ni los tiempos que realices.
• ENTRENAMIENTOS OFICIALES: Como sabrás, los entrenamientos oficiales se realizan antes de una carrera y son los que determinan la configuración de una parrilla de salida de cada Gran Premio. Deberás realizar un tiempo que te permitirá clasificarte para poder situarte en uno de los ocho puntos posibles de la parrilla, pudiendo en caso de obtener el mejor tiempo elegir la "pole position" a izquierda o derecha de la primera línea de la parrilla de salida. En la parte superior de tu marcador se te indicará el mejor tiempo realizado por el resto de los pilotos, así como los tiempos que vayas realizando en cada vuelta. Del mismo modo se te indicará si ya has conseguido uno de los ocho mejores tiempos, y el lugar a ocupar en la parrilla de salida. Lógicamente, deberás luchar hasta obtener la mejor marca, con un limite de tiempo de 15 minutos. En cualquier momento podrás abandonar los entrenamientos pulsando la tecla redefinida para ello. Ocuparás el puesto en parrilla que habías conseguido hasta el momento. Si abandonas antes de conseguir clasificarte con uno de los ocho mejores tiempos, no podrás participar en la carrera, aunque dispondrás de la opción de ver la carrera que realizan el resto de los pilotos clasificados.
• CLASIFICACION MUNDIAL: Te permite ver la tabla de clasificación provisional del mundial en el momento en que pulses la opción.
• VER CIRCUITO: Podrás ir viendo antes de cada carrera el trazado del circuito en curso a escala y saber sus características principales: longitud, récord de vuelta rápida, piloto que la consiguió y con qué media de velocidad. Pulsando una tecla aparecerás en la parrilla de salida sin motos en el circuito, pudiendo moverte a placer con las teclas que hayas elegido para controlar tu moto. Así podrás hacer un examen más exhaustivo del trazado.
• DEMO: Prueba no puntuable para el campeonato del mundo. Comprueba tú mismo de qué se trata.
• MENU PRINCIPAL: Vuelve al menú principal.

## 7. ACCIDENTES

Si sufres una caída podrás levantarte y seguir corriendo, perdiendo unos segundos, Si tu moto se incendia en los entrenamientos podrás participar en la carrera sólo si en una vuelta anterior habías conseguido ya un puesto en la parrilla. Si esto te sucede en la carrera no tendrás posibilidad de continuarla y no conseguirás ningún punto para la clasificación del campeonato. En ambos casos perderás una de las 5 motos de que dispones para completar toda la competición.

## 8. EL MARCADOR

En su parte superior, una pantalla de impresión de textos se irá mostrando diferentes mensajes desde la mesa de jueces de carrera como récord vuelta rápida, última vuelta, descalificación, salida nula, etc.
En la parte derecha existen unos indicadores controlados desde boxes por los técnicos de tu equipo que te dan toda la información necesaria para la buena consecución de la carrera.
De arriba a abajo indican:
01:20 Tiempo que realizas en cada vuelta. Se inicializa al pasar por meta. Comprobarás que este tiempo no se ajusta exactamente con el real, puesto que se ha tenido que ajustar a escala con relación a la longitud de cada circuito y a la velocidad.

LAP 4 Número de vueltas que restan para el final.
POS 5 Posición que ocupas en cada vuelta, se actualiza al pasar por meta.
212 KH Velocímetro.

## 9. CLAVES PARA LA CONDUCCION

Dispones de cuatro teclas para controlar la dirección y aceleración de tu moto y una 5ª que hace las funciones de embrague-freno.

Las cuatro primeras (izquierda, derecha, arriba y abajo) funcionan como acelerador si coinciden con la dirección que lleva la moto, si no, la harán girar hacia la dirección pulsada y si pulsamos justo la contraria, la moto decelerará puesto que las dos direcciones o aceleraciones se contrarrestan.

De esta manera, para arrancar en la salida, deberás pulsar el embrague-freno y al mismo tiempo el acelerador (tecla de dirección arriba) y justo en el momento en que se encienda la luz verde del semáforo, soltar el embrague-freno. Así se explica la función de esta quinta tecla que te permitirá en los virajes frenar a la vez que mantienes el régimen de revoluciones, y no perder potencia a la salida de la curva una vez soltado el embrague-freno.

Tú mismo deberás encontrar la mejor combinación de las cinco para mantener el motor en actividad, obtener la mayor velocidad y realizar la mejor trazada.

## EQUIPO DE DISEÑO

- GRAFICOS
- DISEÑO Y MAPEADO CIRCUITOS JAVIER CUBEDO
- ANALISIS GENERAL
- COORDINACION EQUIPO PROGRAMACION
- RUTINAS DE CONDUCCION INTELIGENTE PEDRO SUDON
- GESTION CAMPEONATO EN GENERAL (Puntuaciones, tiempos, colisiones, menús) JOSE JUAN GARCIA
- RUTINAS MAPEADORAS Y DE APOYO AL DISEÑO GRAFICO ORLANDO ARAUJO

* RUTINAS DE APOYO AL SISTEMA, SCROLL Y GESTION DE SPRITES PACO MARTIN

- COLABORACION GRAFICOS SPECTRUM ROBERTO URIEL HERRERA
- PANTALLA PRESENTACION DEBORAH
- PRODUCIDO POR JAVIER CUBEDO

DINAMIC agradece a Jorge Martínez “Aspar” su inestimable colaboración, así como, a la revista MOTOCICLISMO por su ayuda en la confección de ciertos aspectos técnicos del juego.
También damos las gracias a todas aquellas personas que directa o indirectamente, han contribuido en este ambicioso proyecto.

# HAMMER BOY

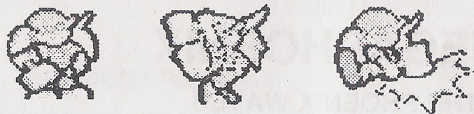
## 1.-INTRODUCCION

Hammer Boy es un juego basado en lo esencial de las máquinas de tipo HAND HELS, de fácil manejo, simples pero altamente adictivas. La versión de ordenador incluye además gráficos de más alta calidad, color, sonido, y músicas que acompañan al juego.

## 2.-OBJETIVO

Hammer Boy tiene que defenderse a golpes de martillo de la invasión enemiga en cada uno de los escenarios en los que se desarrolla la acción.

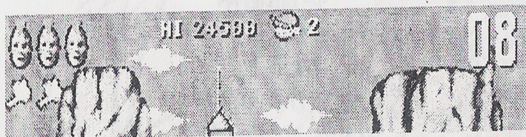
Una vez el enemigo o el objeto que vaya a penetrar en nuestra fortaleza este al alcance



de nuestro martillo el golpe acabará con él. Si entra un número mayor de dos enemigos (en versiones de Spectrum, Amstrad y MSX) o cinco en las demás versiones, nuestra fortaleza será conquistada. Igual número de objetos lanzados que penetren nos harán perder una vida.

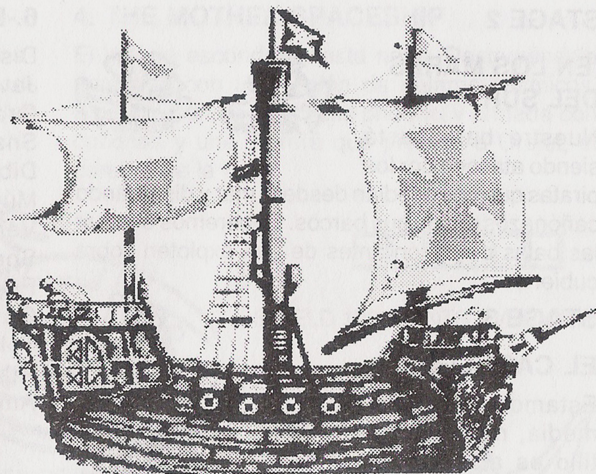
## 3.-MARCADORES

Aparte de los indicadores de vidas y puntos hay dos marcadores importantes:




-Indicador de tiempo de ataque: Situado en la esquina superior derecha de la pantalla, nos indica cuanto tiempo queda para que finalice el ataque, cuanto menor sea el tiempo más rápido y feroz será el ataque de nuestros enemigos.

-Indicador de enemigos: Situado en la parte superior izquierda, señala el número de enemigos que han entrado en nuestra fortaleza.



## 4.-FASES





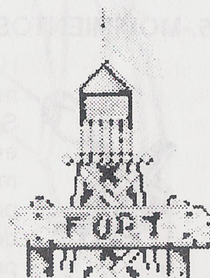
El juego consta de cuatro fases diferentes. Si conseguimos mantener nuestra fortaleza a salvo de la invasión durante el tiempo que dure un ataque pasaremos a la siguiente fase donde debemos defender una nueva fortaleza.

Al pase a una nueva fase podremos conseguir un tiempo extra por cada enemigo que no haya entrado en la fortaleza. Este tiempo se descontará de la duración del ataque de la fase siguiente.

### STAGE 1

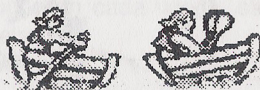
### THE FAR WEST.

En el lejano oeste defenderemos nuestro fuerte del ataque Apache. Los indios además de intentar entrar, nos lanzarán antorchas que debemos apagar de un martillazo. Solo hay cuatro puntos por donde pueden entrar los enemigos.



## STAGE 2

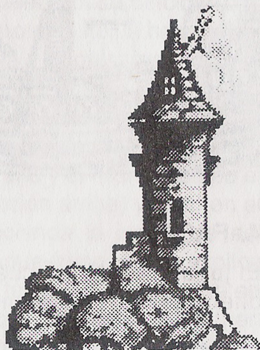
### EN LOS MARES DEL SUR.



Nuestro barco está siendo atacado por los piratas que nos asedian desde el mar y disparando cañonazos desde sus barcos. Deberemos destruir las balas de cañón antes de que exploten sobre cubierta.

## STAGE 3

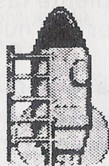
### EL CASTILLO.



Estamos en la edad media, nuestro castillo es atacado por el ejercito enemigo, armado con una catapulta. Los enemigos podrán entrar por cincos puntos del castillo.

## STAGE 4

### LA BASE ESPACIAL.



Defenderemos una base en la superficie de un planeta hostil. Aliens en motocohetes, minas flotantes y platillos volantes que podremos destruir con los cañones láser.



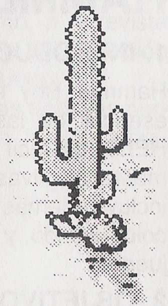


## 5.-MOVIMIENTOS Y CONTROLES.



Hammer Boy se mueve únicamente a izquierda y derecha. Según el escenario donde nos encontraremos habrá más o menos por donde los enemigos puedan entrar y por tanto donde Hammer Boy se parará para poder detenerlos con su martillo pulsando el botón de disparo.Todas las teclas son redefinibles y también puedes usar el joystick.

## 6.-EQUIPO DE DISEÑO

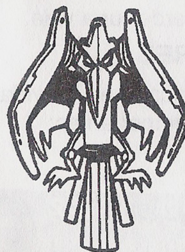


Diseño del juego y gráficos: Javier Cubedo.
Gráficos adicionales: Snatcho
Dibujos:
Músicas: Jose A. Martín.
Versiones:
Spectrum, Amstrad, MSX y PC: True Emotions.
Commodore 64: Pablo Toledo y Johnny.
Atari ST: Antonio Ruíz.
Amiga: Pablo Ariza.

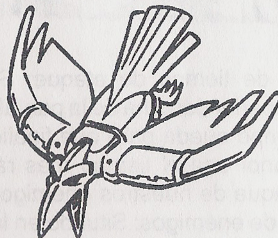
# MEGAPHOENIX

## 1. THE PHOENIX WAVES

Destruye dos bandadas de phoenix. Algunos saldrán de la formación y atacarán directamente tu nave, de forma kamikaze o disparando una ráfaga láser.



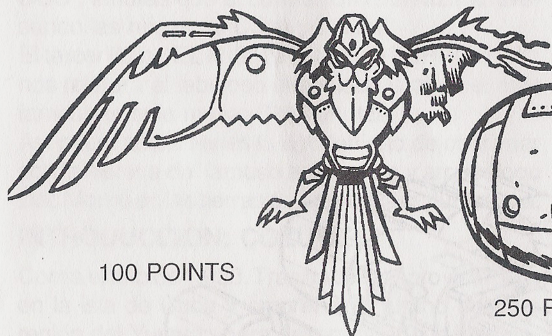
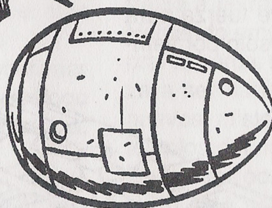
100 POINTS



250 POINTS

## 2. THE KILLING EGGS

Los huevos asesinos se transforman en naves aladas que te dispararán. Sólo son vulnerables en el cuerpo. Si destruyes sus alas se volverán a regenerar.

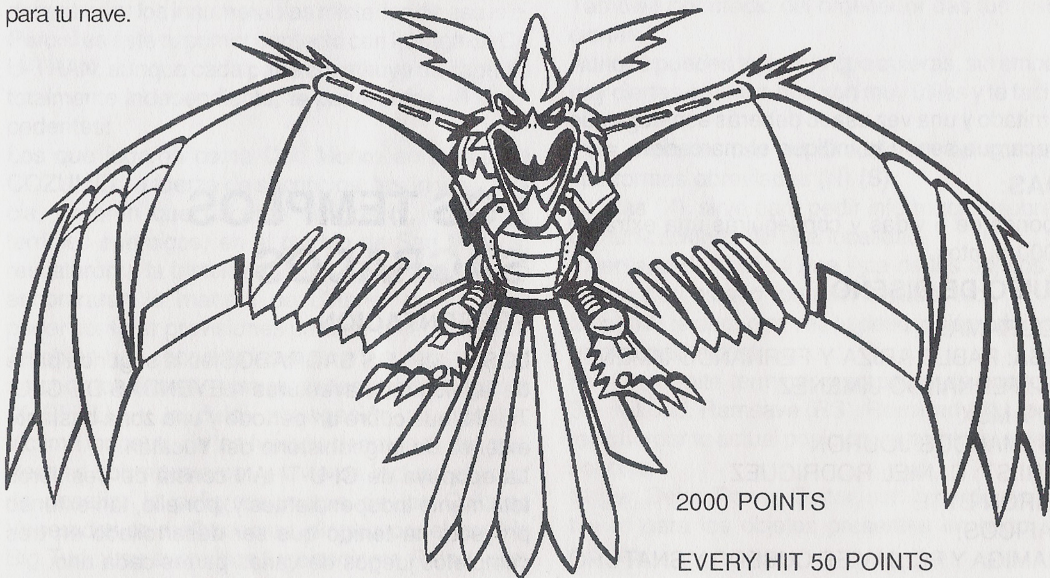
100 POINTS

250 POINTS

500 POINTS

## 3. THE MEGAPHOENIX

Un enorme pájaro metálico sólo vulnerable en sus bajos te disparará huevos que explotarán al estar próximos a tu nave. En el marcador se indica cuántas descargas de tus láseres necesitan hacer blanco para destruir a esta bestia.
Al destruirlo saldrá de su interior una carga de armamento para tu nave.



2000 POINTS

EVERY HIT 50 POINTS

## 4. THE MOTHER SPACESHIP

El mal se esconde en esta nave. Destruyéndola acabarás con una legión de pájaros cósmicos. Está custodiada por cazas phoenix y armada con cañones y una barrera que protege a Orejut, el cerebro de la nave.



SHIELD 100 POINTS EVERY HIT



**EVIL OREJUT**

2500-5000 PUNTOS

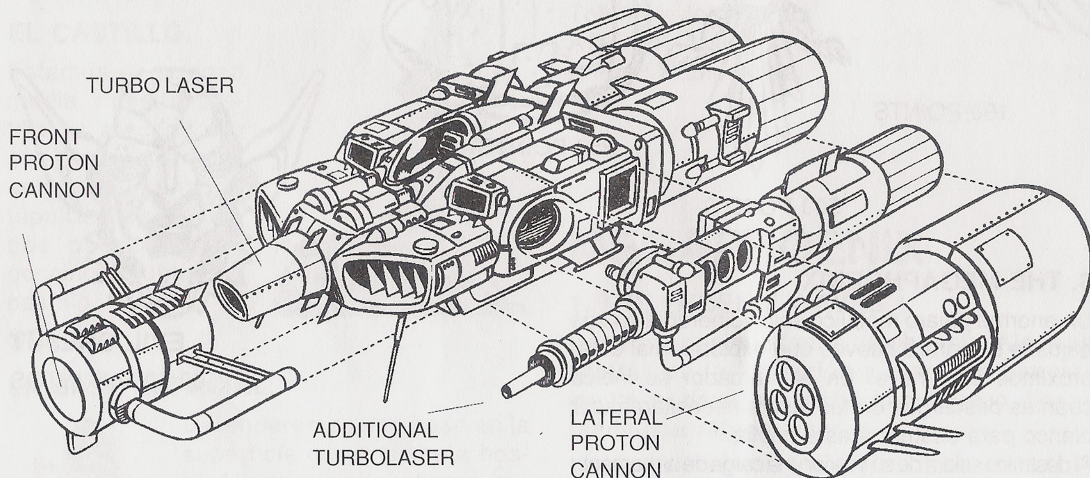
## TU NAVE:

### ARMAMENTO:

Inicialmente dispones de un simple láser. La potencia de tu nave crecerá con las cargas de armamento que consigas al destruir cada MEGAPHOENIX.

### ESCUDO:

También dispones de un escudo de fuerza para situaciones comprometidas. Opera sólo por tiempo limitado y una vez usado deberás esperar a que se recargue según te indique el marcador.




### VIDAS:

Dispones de 5 vidas y conseguirás una extra de 50.000 puntos.

### EQUIPO DE DISEÑO:

PROGRAMA:
AMIGA: PABLO ARIZA Y FERNANDO JIMENEZ
CBM: FERNANDO JIMENEZ
SPE Y MSX
AMS: MARCOS JOURON
ATARI ST: DANIEL RODRIGUEZ
PC: IRON BYTE
GRAFICOS:
ST, AMIGA Y PC: JAVIER CUBEDO Y SNATCHO
SPE, AMS, MSX, CBM: RUBEN RUBIO
MUSICA: JOSE A. MARTIN
ILUSTRACION: ANGEL LUIS GONZALEZ
PRODUCIDO POR VICTOR RUIZ.

# LOS TEMPLOS SAGRADOS

### PRESENTACION

LOS TEMPLOS SAGRADOS es la segunda parte de la trilogía de aventuras “LEYENDAS DE CI-U-THAN” que cubre un período y una zona bastante extensa de la geohistoria del Yucatán.
La epopeya de CI-U-THAN consta de tres libros totalmente independientes y, por ello, tan extenso proyecto ha tenido que ser desarrollado en tres completos juegos de varias partes cada uno.

El primer libro, dividido en dos partes, narraba tus aventuras desde la llegada a la isla de Cozumel como un pobre y desvalido náufrago, hasta tu triunfal salida de ella.
En este segundo libro, "LOS TEMPLOS SAGRADOS", tendrás que encontrar Chichén Itzá atravesando las ruinas de Cobá y Tulum.
El tercer libro, "EL MISTERIO DE CHICHEN ITZA", nos relatará el fabuloso desenlace final en el más famoso templo maya: Chichen Itzá.
Así pues, ahora tienes la oportunidad de continuar con la historia del famoso aventurero y arqueólogo Doc Monro en las tierras de la arcaica cultura maya.

## INTRODUCCION: COZUMEL

Corría el año de 1.920. Tras haberse aprovisionado en la isla de Cuba y emprendido rumbo hacia la región del Yucatán para desentrañar sus innumerables misterios, nuestro hombre ha naufragado en pleno mar Caribe.Totalmente desvalido, sin amigos, sin armas y sin dinero, consigue llegar, de puro milagro, a la isla de Cozumel, donde encuentra unas tradiciones, ritos y mundo espiritual que poco a poco va entendiendo y respetando hasta llegar a dominar su entorno.
Si has jugado Cozumel, la primera parte de la trilogía, conocerás muy bien al famoso arqueólogo-aventurero, puesto que fuiste tú quien tuvo que desentrañar los innumerables misterios de esa isla.
Pero si es éste tu primer contacto con la saga de CI-U-THAN, aunque cada parte constituye un capítulo totalmente independiente, te pondremos en antecedentes:
Los que jugaron como Doc Monro en la isla de COZUMEL, a fuerza de sacrificios, tesón y paciencia, tuvieron que hacerse amigos (y, cómo no, terribles enemigos) en el pueblo de San Marcos, rescataron a la tristemente bella Zyanya e incluso encontraron la manera de obtener dinero para poder comprar provisiones para su viaje al interior.
También han conocido las dichas y amarguras del amor de los dioses, representados por la vengativa IX CHELL, y la dulce abnegación de Zyanya, víctima inocente de las fuerzas desatadas del mal, Pero se sobrepusieron, y tuvieron incluso el valor de desafiar la peligrosa magia de los Collares Venerados de malhechores, dirigida por el temible Big Turk y su avaricioso lugarteniente Ratso, contando tan sólo con la ayuda del valeroso y emplumado amigo Kuill.
Y, como premio a sus esfuerzos, pudieron, ¡por fin!, abandonar la isla en la barca Yucatana.

## UN NUEVO RETO: LOS TEMPLOS SAGRADOS

Pero, como dijo el sabio, la historia se repite, y si bien es cierto que has logrado salir vivo de Cozumel, te encuentras de nuevo en aguas desconocidas y frente a tierras extrañas.
Habiendo empleado todas tus ganancias en comprar la barca, no tienes una perra (como ya empieza a ser habitual en ti) y has de enfrentarte con nuevos misterios en dos de los más antiguos templos del norte de Yucatán.
De lo que ocurra y del resultado final SOLO TU ERES AHORA EL RESPONSABLE.
Porque se trata de TU aventura. ¡SUERTE!.

## COMO JUGAR

Para enfrentarse a tu misión con garantías de éxito debes comprender perfectamente cómo funciona una aventura.
Jugar una aventura es como irte a vivir a un mundo nuevo donde el ordenador actúa como intermediario.
A través de él recoges información sobre dónde estás, lo que ves y si hay otros seres u objetos presentes.
También por medio del ordenador das tus instrucciones.
Aunque puedes teclear lo que quieras, sin embargo hay ciertas órdenes que son muy útiles y te facilitan el juego.
Para moverte, usa las direcciones del compás o sus formas abreviadas (N) (S).
Salidas (X), sirve para pedir información sobre las comunicaciones de una localidad.
Inventario (I), te dará una lista de los objetos que tienes y su estado (puesto, llevado, etc).
Mirar (M) te dará otra vez la descripción original de la localidad actual.
Fin, te permite terminar y empezar de nuevo.
Save, Load, Ramsave (RS), Ramload (RL), permiten guardar tu actual posición en memoria o en otro soporte.
Coger, Dejar, Poner, Quitar, son las órdenes habituales para los objetos presentes en texto o en gráfico.

Mención especial merece el uso de CONTENEDORES, que son sitios donde puedes meter y sacar cosas. Recuerda que en cualquier sitio de éstos (cajones, maletas, etc.), deberás teclear SACAR obj DE cont ó METER obj EN cont, siendo el objeto manipulado y cont el sitio de donde lo quieras meter o sacar (contenedor).

Examinar, es fundamental antes de hacer cualquier cosa con un objeto o personaje. Es una de las órdenes más útiles.

Además no te olvides de:

Leer todo lo que aparezca en pantalla muy cuidadosamente: allí es donde falla el novato y se llena de información el veterano.

Hacer un mapa para moverte por ese mundo. Señala los objetos y personajes, las salidas y el tipo de problema. Para ello dispones del Adventure Planner incluido para facilitarte la tarea.

Si una acción de la cual estás seguro no funciona, inténtalo usando otras palabras o sinónimos.

Hay localidades que requieren luz artificial y debe haber objetos que te la proporcionen.

Recuerda siempre que, aunque esta parte de la aventura transcurre en una zona bastante despoblada, sin la abundancia de personajes que encontraste en los dos pueblos de COZUMEL, no estás solo, y habrá otros personajes; de tu manera de tratarlos dependerá el éxito o el fracaso.

Para hablarles usa la forma: Decir "fra", siendo fra la frase que quieras decir, o Nom "como estás", siendo Nom el nombre del personaje.

En esta aventura tienen especial importancia los objetos; encontrarlos, usarlos, y sobre todo relacionarlos es la clave para completar la aventura con éxito.

## EXTRAS

En toda la trilogía CI-U-THAN, para ser fieles con su concepción original, hemos respetado el más clásico formato de aventura, pero dándole toda la potencia de las nuevas versiones del DAAD.

Las ventajas se apreciarán durante la etapa de juego, pero conviene destacar aquí varios avances importantes.

Continúa el mismo sistema de tratamiento de objetos, donde el programador elige un objeto y define todas sus características, es decir, si es sólido o líquido, si es duro o blando, si es venenoso o no, su tamaño relativo, y mil más. Automáticamente, el programa ya lo trata como tal. Esto es un gran avance en programación de aventuras, pues sólo hay que definir UNA SOLA VEZ el objeto y ya se comporta exactamente como ha sido diseñado, permitiendo todas clase de manipulaciones, siempre que se haya diseñado para ellas.

En cuanto a las mejoras dedicadas a la siempre importante tarea de facilitar el juego al usuario tenemos que destacar importantes mejoras:

## Abreviaturas

SR, RS: para Save Ram. IZ: para Izquierda.
LR, RL: para Load Ram. D: para Derecha.
F: para Fin. C: para Centro.
EX: para Examinar.

Teclado inteligente: **V: Repite la última frase tecleada.**

Coordinando la V con nombres y adjetivos, se repite el último verbo introducido. **Esto es muy importante para:**

1.- Corregir de manera rápida y eficaz cualquier error al teclear. Por ejemplo: te has equivocado y has puesto COGER MAELTA; no tendrás que teclear toda la frase otra vez, basta con V MALETA.

2.- Si vas a ejecutar la misma acción con dos objetos diferentes, sólo has de cambiar el nombre del objeto. Ej.: ATACAR LEON, seguido por V TIGRE.

P: Repite el último nombre y opcionalmente el adjetivo introducido en esa posición. **Sirve para:**

1- Corregir errores:

COEGR MALETA, se corrige con COGER P.

METER ORPA EN MALETA, se corrige con V ROPA P.

METER ROPA EN MAELTA, se corrige con V P MALETA.

MATER ROPA EN MALETA GARDE, se corrige con METER PP GRANDE.

2- Por supuesto para ejecutar diferentes acciones con un mismo sujeto u objeto: MATAR LADRON, EX P, ROBAR P.

## ADVENTURE PLANNER

Cualquier aventura necesita un buen mapa para poder completarse con éxito; con el Adventure Planner podrás mejorar los que habías hecho hasta ahora.

Partiendo de la casilla marcada como comienzo

debes ir dibujando las conexiones con flechas según las direcciones en que puedas avanzar. Ten cuidado, recuerda que no siempre puedes volver por donde has venido. Escribe el nombre de cada localidad y los objetos que encuentres en ella. Puedes usar colores para marcar otras cosas como localidades peligrosas o importantes. Cuando entres en un laberinto descífralo antes en otro papel si no quieres estropear tu mapa (no siempre salen a la primera).

## AYUDAS PARA LOS PRINCIPIANTES

**(Descífralas sólo en caso de necesidad)**

1.- PARA COGER LA CUENTA DE IMIX: En Spectrum y CPC usa MB SFE. En los demás ordenadores usa MB QJFM EF VÑ BÑJNBM.

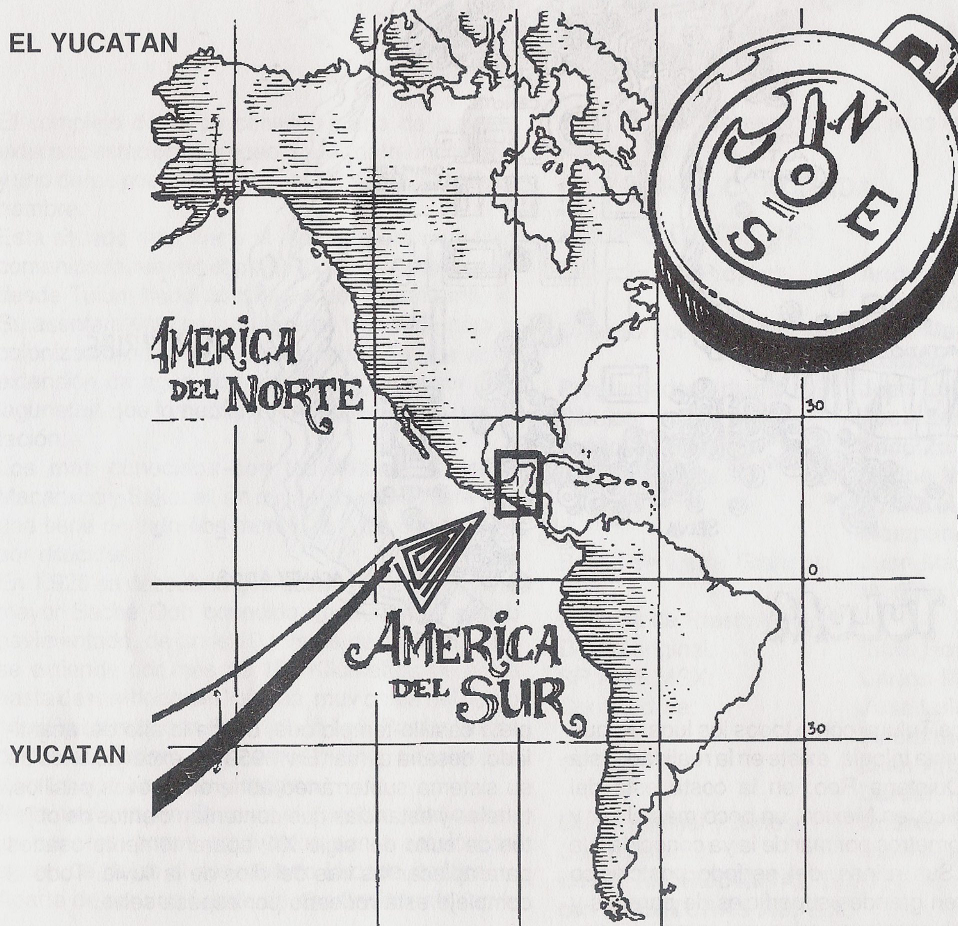
2.- Los bloques que controlan el paso a través de los túneles de las estancias son MPT EF MBT FTRVJÑBT EF MB FTQJSBM DVBESBEB.

3.- Cada CMPRVFT controla el paso QPS VÑP TPMP EF MPT agujeros bajos, y sólo tiene una función: BCSJS P DFSSBS. Sobre cada CMPRVFT hay que especificar: QBSFE (ÑPSUF, FUD) X MB TJUVBDJPÑ: JARVJF SEP, EFSFDIP P DFÑUSBM.

4.- Las PDIP tabletas son útiles TJ MBT EFKBT FÑ FM MVHBS BEFDVBEP.

5.- En las última de las estancias FM QFTP EFM DPMMBS te permitirá avanzar.

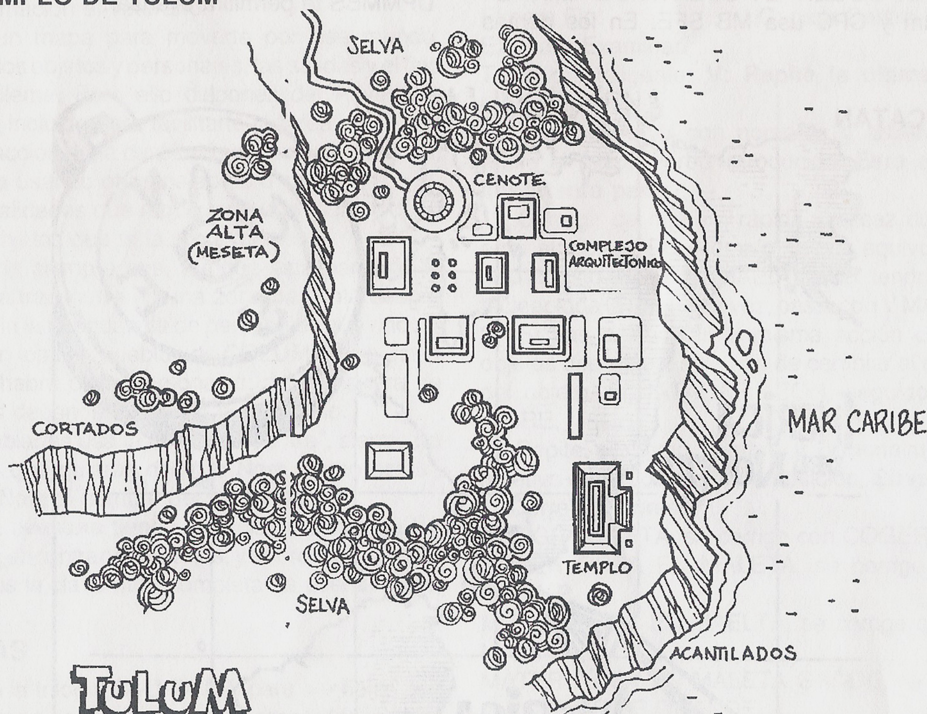
## EL YUCATAN



En la península yucateca se asentó una de las más importantes y florecientes civilizaciones autóctonas de América: la del misterioso mundo de los mayas, que en el transcurso de unos mil años (350 antes de Jesucristo hasta el siglo XVIII) desarrolló un importante ciclo cultural en Centroamérica.
Yucatán es una tierra de misterios, leyendas y magia. Patria de míticos dioses y enigmáticos templos, de sangrientos sacrificios, de extraños cultos en relación con los cenotes o pozos sagrados.

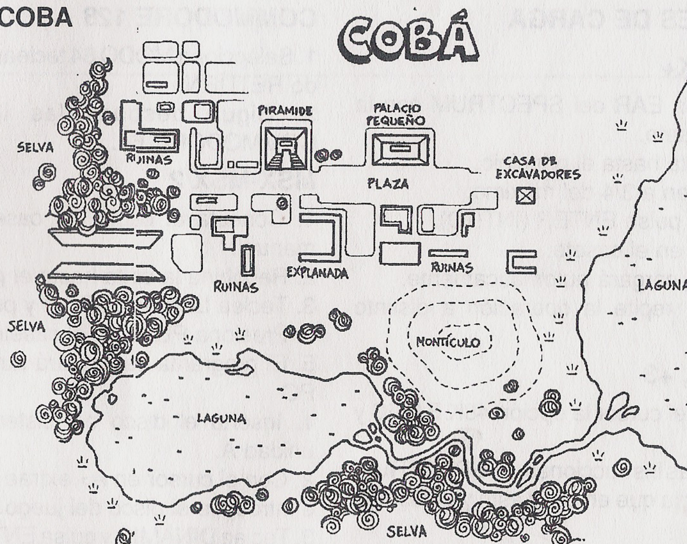
Lugar donde el mismo Quetzalcoatl cambió su nombre por el de KUKULKAN y forjó la leyenda del hombre barbado y relacionado con el sol, el fuego y la guerra.
Zona cruzado por los violentos conquistadores y que debe a ellos su falso nombre, pues "ci-uthan" significa "no lo sé", respuesta de un amedrentado indígena a las huestes del capitán español Grijalva.
Te ofrecemos este maravilloso marco para tu aventura.

## EL TEMPLO DE TULUM




El complejo de Tulum, como todos los lugares que aparecen en esta trilogía, existe en la realidad. Está situado en Quintana Roo, en la costa este del Yucatán nórdico, en México, un poco más al sur y a unos 30 Kilómetros por mar de la ya conocida isla de Cozumel.Sus ruinas, del período postclásico tardío, incluyen grandes superficies de paredes y murales muy bien preservados, así como un completo castillo-templo que, desde lo alto del acantilado, desafía al mar.En 1.959 las excavaciones de su sistema subterráneo abrieron nuevos pasillos, túneles y estancias que contenían cientos de objetos de culto del siglo XII, aparentemente usados para aplacar las iras del dios de la lluvia. Todo el complejo está rodeado por espesa selva.

## EL TEMPLO DE COBA




El complejo de Cobá constituye una de las más extensas estaciones arqueológicas del mundo maya y uno de los pocos lugares que conserva su antiguo nombre.

Esta situado más hacia el interior, pero muy bien comunicado, siendo el punto lógico de penetración desde Tulum hacia el corazón del imperio maya.

Su asentamiento es sumamente favorable para la colonización, debido a la proximidad de una vasta extensión de agua, integrada por una cadena de lagunetas, que fomentan el crecimiento de la vegetación.

Los más conocidos son los míticos lagos de Macanxoc y Sakacal, en cuyas riberas se asientan una serie de extraños montículos, de uso todavía por dilucidar.

En 1.926 se descubrió que desde Cobá se inicia el mayor Sacbé Oob conocido, monumental paseo pavimentado, de unos 10 metros de anchura, que se extiende por más de 100 Kilómetros de selva hasta desembocar en Yaxuná, muy cerca del punto neurálgico-religioso de Chichén Itzá. Por los textos del Chilam-Balam, biblia de los mayas, se sabe que tuvo un uso sagrado y mágico.

**Nota**: una imagen típica en el Yucatán nórdico son los cenotes, pozos producidos por la erosión del agua que dejan al descubierto la capa freática. Aparte de ser una fuente de abastecimiento (en la zona no hay ríos) están ligados a las más antiguas tradiciones mayas.

**LA ESPIRAL CUADRADA.**

## EQUIPO DE DISEÑO

| | |
|---|---|
| Dirección de Proyecto: | **Andrés R. Samudio.** |
| Dirección de Programación: | **Juan Manuel Medina.** |
| Programador Adjunto: | **Juan Luis Cervera.** |
| Dibujos: | **Paco Zarco.** |
| Gráficos 16 Bits: | **Paco Zarco.** |
| Gráficos 8 Bits: | **Carlos Marqués y Jose Luis Masmano.** |
| Bases de Datos Gráficas: | **Juan Manuel Medina.** |
| Pantalla de Presentación: | |
| Dibujo original: | **Luis Royo.** |
| SP,AMS,MSX: | **Carlos Marqués.** |
| Commodore: | **Jose Luis Masmano.** |
| 16 Bits: | **Juan Antonio Darder.** |
| Guión original y textos: | **Andrés Samudio.** |
| Colaboración: | **Juan José Muñoz.** |

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### SPECTRUM 48K+

1.Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

### SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

### SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

### AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

### AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea |TAPE y pulsa RETURN (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

### AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea |CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

### COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.

### COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

### MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del casete según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:",R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el casete.
5. El programa se cargará automáticamente.

PC

1. Inserta el disco del sistema operativo en la unidad A.
2. Con el cursor en A> extrae el disco del sistema e introduce el disco del juego.
3. Teclea DINAMIC y pulsa ENTER. El programa se cargará automáticamente.

### ATARI ST

1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

### AMIGA

1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. El programa se cargará automáticamente.

# Notas





EDITA Y DISTRIBUYE DROSOFT, S.A. C/ MORATIN 52, 4º DCHA. 28014 - MADRID TLF.: (91) 429 38 35